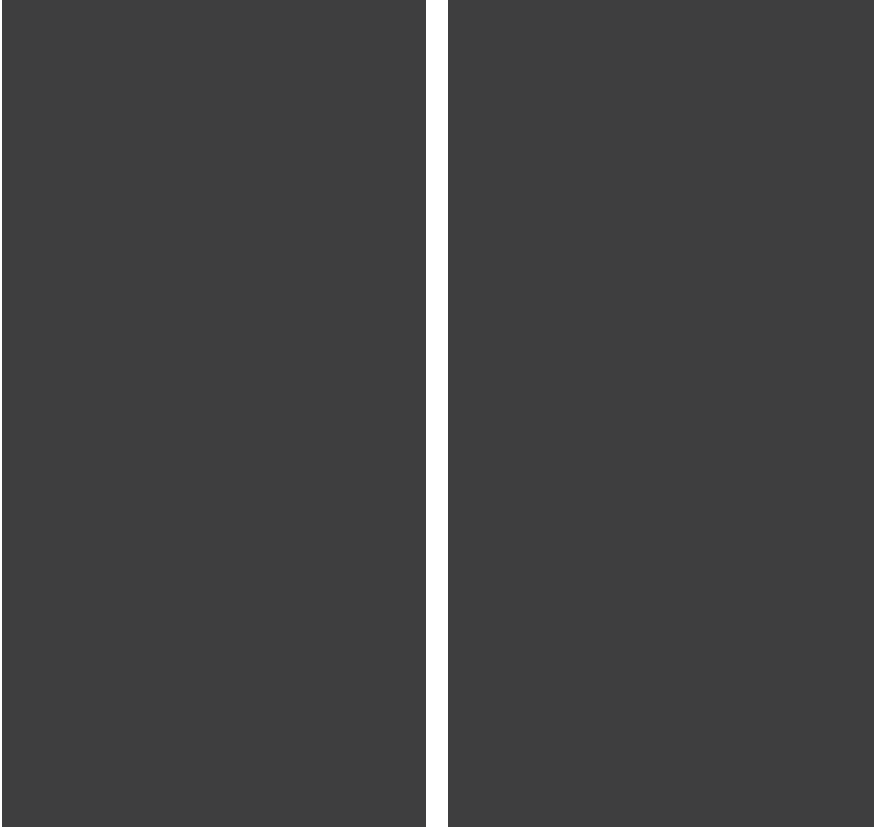




**Dijana Volkmer**

**POLITIKE  
PERCEPCIJE  
KOD  
VIRILIA  
|  
CASTELLSA**



Logika percepcije oduvijek bilježi svojevrsan defekt. Promjene su se dogodile na planu metode koja je danas izravno povezana s tehnologijom. Potonja je postala mjerljiva komponenta u svakodnevnom životu. Uvlači se kroz pore gotovo svakoga stupnja, preuzimajući već željeni oblik i iznova ga preoblikujući prema vlastitoj želji.

Danas se kultura konzumira poput kakvoga proizvoda koji je nedavno iznikao. Riječ je o promjeni položaja prezentatora i prezentiranoga koji su nekoć imali drugačiji utjecaj no danas. Percepcija je u krizi, više ne vjerujemo vlastitim očima. Prostor virtualnoga zamjenjuje *stvarnost* kakvu poznajemo. Ista se dovodi u pitanje samim nametanjem aktualne virtualnosti. Paradoks izniče u trenutku kad uvidimo da je virtualnost oduvijek prisutna te se, zbog simboličke izmjene, dogodila zamjena mjesta: nekoć skriveni mehanizmi sada su razotkriveni.

U ekonomiji svakodnevice vizualna polu-mobilnost postaje uobičajena. Legitimacija se događa putem pristanka koji se pak događa progresivnim nagovaranjem konzumenata na prihvaćanje ove etikete. Rat kakav poznajemo rađa nove kulture nasilja u kojima se stvarnost dovodi u pitanje. Virtualno je ono što dominira, a spektakl promiče takvu kulturu. Sve je vođeno uz pristanak korisnika. Nadzor se provodi kroz konstantno nadgledanje, medijsku praćenost. Samim postavljanjem nekoga diskursa u sferu javnosti, njegova je dekonstrukcija lakše izvediva.

Evolucijom simboličke reprezentacije znak gubi vlastito značenje. On postaje ubojica reference, a simboli poprimaju nova dijeljena značenja u kulturi virtualnosti.

*Svibanj 1646.*

*Descartes piše Elizabeth:*

*„Postoji tako snažna veza između tijela i duše da misli koje su pratile određene pokrete našega tijela početkom našega života, nastavljaju ih pratiti i kasnije.“*

*Nešto kasnije piše kako je jednom kao dječak volio neku djevojčicu koja je bila malo razroka i kako je njegov mozak svaki put kada bi ugledao te njezine oči imao tako impresivan dojam da su ga cijeli život zanimali ljudi sa sličnim defektom. (Virilio, 1994., 4.)*

Konzumacija kulture proces je koji se odvija svakodnevno.

Riječ je, prije svega, o određenim značenjima koja dijele članovi neke zajednice. Moguća je to perspektiva za sagledanje kulture koja nije omotana kategorijama koje za sobom vuče. Oduvijek postoje simboli i znakovi specifični za svaku kulturnu sredinu. Takvi simboli nose značenja koja im se tijekom povijesti dodjeljuju. Imenovanje je početni, i prema tome, među najvažnijim procesima neke kulture. Problem može nastati kada značenja evoluiraju, kada simboli za određene članove te zajednice preuzmu posve nova značenja i takva kultura više nije djeljiva kao prije. Komunikacija je ključna

u procesu razumijevanja, jer je sredstvo putem kojega se prenose značenja. Ukoliko se radi o dijalogu, komunikaciju možemo shvatiti kao dvosmjerni proces u kojem je petlja povratne veze omogućena među članovima neke kulture. To je novost i u Viriliovu poimanju elektronske komunikacije. Svaki korisnik nije nužno vezan uz statičnost lokacije. Promjene koje su se pojavile odnose se na medijaciju kulture i to upravo kroz komunikaciju. Povijesno specifično jest to što se sada mogu uočiti procesi koji su utjecali na te promjene. Ono što je nekoć bilo nevidljivo sada je vidljivo i ogoljeno pod plaštem novih tehnologija i stanja uma. Poput glavice luka, radi se o skidanju jednog po jednog sloja kako bi se došlo do srži - moćnoga centra koji sve pokreće.

No, to ne znači neki novi pojam koji je moguće kritički dekonstruirati kao inferioran. Produkt čovjeka konačno je ustoličen i eksplicitan te pokazuje svoju narav kao onaj medij koji sada dominira nad stvarnim vremenom. Sadašnjost u kojoj živimo već je iza nas. Njome dominiraju nove, moćne veze. Novost je razvijeni sustav koji nam omogućava razotkrivanje nekoć implicitnih pojava.

Postmoderno doba je razdoblje shvaćeno kroz različite politike krize. No, s druge strane, u svakome razdoblju dolazi do svojevrstne krize i nekog načina prestanka vjerovanja u ono što je prikazano kao samozumljivo. Danas, kada možemo govoriti o neoliberalizmu - predstavljenu u pozitivnome svjetlu - moguće je uočiti nekoć implicitne instrumente koji ga pokreću. Riječ je, prije svega, o načinu na koji se neki mehanizam predstavlja slobodnim i kao takav tu slobodu omogućuje svojim korisnicima.

No, stvarnost u kojoj se ovo odvija je drugačija. Tehnologija je u tome ključna - ona omogućuje veću moć kontrole i sustav nadziranja koji funkcionira u skladu s dominantnom ideologijom. Stoga, nešto što se prikazuje kao potpuno liberalno i zagovara takva stajališta, zapravo samo koristi drugačije aparate koji odvrćaju korisnicima pažnju na nešto drugo, i time povećavaju nadzor nad njima. Intervencijom u svakodnevnicu pojedinca, ona ostvaruje novi način legitimnosti. I takva legitimnost funkcionira. Takav način funkcioniranja je sličan totalitarnome ili diktatorskome režimu. Razlika je u tome što tehnološki sustav legitimaciju provodi procesima progresivnoga pristanka omogućenoga lažnom demokracijom, dok totalitarni i demokratski režimi to čine eksplicitno i bez odgađanja. Jedan od načina na koji se legitimacijska praksa počela provoditi jest rat.

Virilio rat ne odvaja od politike i ukazuje na povezanost navedenih pojmova. U njegovoj logici percepcije riječ je, prije svega, o virtualnosti korištenoj za simulaciju na ratištu. To su bili počeci ljudske intervencije (u duetu s tehnologijom) i preobrazbe stvarnosti kakvu poznajemo. Virilio identificira razdoblje nakon Prvoga svjetskog rata kada je *Kammerspiel* kinematografija<sup>1</sup> promijenila uvjete nastanka umjetne memorije i same nastale u katastrofalnim uvjetima. (ibid., 1994., 4.) U današnjem vremenu ljudsko oko više ne može biti dovoljno za spoznaju. Sada je naglasak na kameri kao zamjenskom predmetu ljudskoga oka i tjelesnih aktivnosti.

<sup>1</sup> Doslovan prijevod: *igra kamerom* (njem.). prev. lekt.

Oko je samo još jedan dio tijela od mesa<sup>2</sup> koje postaje sve sporije. Paradoks je u tome što je kriza, koja se javlja radi gubitka moći koju ljudi posjeduju, upravo izniknula iz jednoga ljudskog projekta. Cijeli proces kao da se vraća na takvu vrstu polumobilnosti u kojoj vizualna disleksija postaje uobičajena pojava jer se povećava broj vizualno nepismenih.

Ekonomija svakodnevnoga života samo je još jedna kategorija koja svoj oblik preuzima iz ratnog okružja. Ti su elementi vidljivi posvuda. Rat je izvanredna situacija - iznimka koja kreira daljnji redoslijed događanja, a čiji uzrok leži u ljudskome neslaganju koje se dogodilo radi evolucije simboličkih znakova u komunikaciji. Nedostatak ili izmjena simbola ono je što utječe na nerazumijevanje i neslaganje oko toga što je dvjema ili više kultura zajedničko dobro. Trenutak u kojem stvarnost dolazi u pitanje jest upravo onaj kad virtualno postaje dominantnije od aktualnoga. Stvarni prostor i stvarno vrijeme u vlastitoj su kategoriji. No, pojavom kategorije vremena, sve se propituje. Tehnički se efekt pojavio nestankom vizualne subjektivnosti čemu su pogodovale kamere za nadzor. Fotografija dostavlja hibrid jer je stvarnost prikazana subjektivno, bez obzira

<sup>2</sup> Ovdje se radi o mogućnosti sagledanja ljudskog tijela u eri tehnološke usavršenosti, kao nečega što podilazi dominaciji umjetne inteligencije (i kiborga i robota), čije sposobnosti premašuju neke ljudske osobnosti. Ljudsko tijelo stvoreno od mesa je, kao takvo, podložno izumiranju i truljenju, te u mnogim kategorijama nesposobno pratiti izmjene koje se događaju.

na realnost kojom se neka scena prikazuje. Riječ je o onome kadru kojega je odlučeno dokumentirati. To je pokušaj prikazivanja stvarnosti, a ne njezina rekonstrukcija.

Rat prelazi iz aktualnoga u virtualni. To je posebno vidljivo kroz specifične kinematografske primjere koji svoju osnovu pronalaze upravo u nasilju kakvoga možemo pronaći u situacijama poput rata. Oliver Stone u svojem filmu *Rođeni ubojice*<sup>3</sup> (1994.) prikazuje jedno razdoblje u životu mladog para Mickeya i Mallory Knox koji putuju SAD-om ubijajući ljude. Filmom dominira dinamika brze izmjene slika, koje se nadopunjuju te izmjenjuju crno-bijelim scenama te onima u boji. Mickey i Mallory sve pretvaraju u igru u kojoj su oni medijatori, posrednici između stvarnosti u kojoj žive i igre u kojoj stvaraju vlastita pravila. Novost u ovome holivudskom filmu jest to što se, za razliku od drugih filmova slične naracije, čitava radnja pokušava medijski popratiti i komercijalizirati. Vidljivo je dokumentiranje mladoga para i nasilja koje čine od samoga početka. Počinjena ubojstva predstavljaju se kao određeni virtualni prostor, mjesto koje biva uzurpirano njihovom intervencijom, što dovodi u pitanje samu stvarnost događaja. Od njihovoga nasilja mediji pokušavaju učiniti spektakl, *brzu hranu za mozak* ili popunu programa. Društvo spektakla o kojem govori Guy Debord shvaća se kroz virtualno mjesto koje ujedno poprma ulogu ne-mjesta. *Spektakl je u isto vrijeme sjedinjen i raspršen na takav način da je nemoguće razlikovati unutarnje od vanjskoga - prirodno od društvenoga, privatno od javnoga. Liberalni pojam javnoga, vanjskoga mjesta gdje djelujemo u prisutnosti*

<sup>3</sup> Moguće je prepoznati utjecaj Quentina Tarantina koji je napisao priču.

*drugih, istovremeno je univerzaliziran (jer smo sada pod budnim okom drugih, u žarištu sigurnosnih kamera) i sublimiran ili deaktualiziran u virtualnom prostoru spektakla.*

*Kraj vanjskoga kraj je liberalne politike.* (Hardt i Negri prema Debord, 2003., 163.)

Kroz avanture dvaju pojedinaca koji prkose simboličkom poretku, u filmu možemo uočiti prošlost (u kojoj je prikazan nekadašnji život Mallory i njezine obitelji) kroz ironiju, kao da je riječ o još jednom *sitcomu*. Umeću se *flashbackovi* koji osiguravaju gledatelju neprestano re-uživljavanje u tijek filma i mogućnost popunjavanja svih praznina koje tijekom toga procesa mogu nastati. *Back* projekcija prikazana je na način da smo i mi kao gledatelji toga svjesni.

Sadašnjost pripada samo Mickeyu i Mallory, jer njih dvoje kroje priču i daju snažniji poticaj medijizaciji stvarnosti. Tek događaji koji će uslijediti za godinu dana, označavaju budućnost u kojoj su oboje završili u zatvoru. Medijski predložak o njihovom masakru se i dalje snima, no sada unutar zatvorske ćelije. Virtualnost u kojoj Mickey i Mallory provode svoje živote sada se počinje ocrtavati i u životu drugih ljudi. Oni postaju medijski ikonizirane osobe koje u masi ljudi pobuđuju divljenje. Nasilje koje su počinili potiče i osvježava

američko društvo. Zlo u ljudima prikazuje se kao posve prirodno i urođeno. Ono je iskonski u nama i od toga ne možemo pobjeći - pitanje je samo kada će se pobuditi. To je trenutak u kojemu Mickey biva prikazan kao jedini koji vidi bistro, prihvaća ono što jest rođeni ubojica i shvaća kako je to njegova uloga u svijetu u kojem svi glume. Na taj način više nije jasno koja je stvarnost ona *prava* jer su značenja potpuno preokrenuta, i društvo sada slavi nasilje i ubojstva. Nekoć virtualni život, kakav vode Mickey i Mallory, sada je virtualnost društva, a njih su dvoje evoluirali u stvarnost koja više nije upitna. Sada je pitanje vremena kada će i ostali shvatiti kako im je ubojstvo nešto urođeno. Stoga bi stvarnost, prema Viriliu, mogla biti lako manipulirana svojom digitaliziranom slikom.

Osjetilno polje biva urbanizirano posredstvom tehnologija *stvarnoga vremena*. Upravo je taj poremećaj ključna i dodirna točka Virilia i Benjamina, jer se oba teoretičara bave poremećajem u percepciji. Način njihova teoretiziranja uvelike se poklapa, a osnovna razlika proizlazi iz različitoga vremenskog okruženja u kojemu je jedan odabrao film, a drugi tehnologiju kao evidentne krivce za novonastale poremećaje. Došlo je do intervencije nečega neprirodnog u ljudsku prirodu. Tehnologija je onaj aspekt koji bitno utječe na logistiku percepcije i udaljenost između promatrača i promatranoga. Benjamin pronalazi jednake principe u kinematografiji kao u prožetku fotografije: *Kinematografija omogućuje građu za simultanu kolektivnu recepciju kakvu je arhitektura oduvijek činila.* (Virilio, 1994., 21.)

Njegovo razmatranje tehnologije je donekle kontradiktorno, ako ne i fragmentirano. Estetika i politika, koja je uvijek barem djelomično zastupljena u svakoj kategoriji, ono su kroz što se mehanička reprodukcija u Benjamina i promatra. *Aura kao jednokratna pojava daljine ma koliko bila blizu*, sada je pod direktnom i objektivnom tehnološkom destrukcijom. (Cooper, 2002., 49.) To ne znači nestanak klasičnoga djela kako Benjamin možda nagovještava. Riječ je o promjenama koje su nastale u tehnološkom diskursu, a koje se, prije svega, vežu uz nestanak daljine i nepristupačnosti. Prostor je jedna od dimenzija koju Virilio proučava. Ritmičnost i digitaliziranost su neke od odlika novijih filmova, poglavito nezapadne kinematografije. Ovdje se može uočiti preplitanje Virilia i Castellsa, jer kako Virilio objašnjava, dolazi do prezasićenosti znakovima i simbolima. Kultura koja nas okružuje postaje neuhvatljivom stavkom. Decentriranost, dislociranost i potpuno urušavanje simboličkoga u jedan osobni individualizirani svijet ono je što Castells pretpostavlja kada govori o kulturi stvarne virtualnosti. Nekoć skriveno, sada je otkriveno i dominira našom stvarnošću. To možemo povezati i s komunikacijom, jer je i ona također zasnovana na proizvodnji i konzumaciji znakova. Ono što se sada događa ne-

moгуćnost je razlikovanja stvarnosti od simboličkoga prikazivanja. Medijatzacija kulture odvija se na svim razinama; ona preuzima određene karakteristike biomoći, jer pokušava djelovati iznutra i na svakom stupnju, preuzimajući njegov oblik i time ga oblikujući. Taj primjer možemo slijediti i tijekom filma *Rođeni ubojice*, no sličan je slučaj i sa japanskim filmom *Battle Royale* redatelja Kinjija Fukasakua. Iako se Japan opire Hollywoodu, postoje određene dimenzije koje su u stanju međusobne razmjene. Jedna od karakteristika japanske kulture vidljiva u japanskoj kinematografiji jest upravo sposobnost asimilacije i transformacije druge kulture. (Balmain prema Richie, 2008., 1.) To je uočljivo i kroz film *Battle Royale* zbog kojega su pokrenute nacionalne debate o nasilju. Ironija i igra u holivudskom filmu ovdje se preslikavaju u alegoričnu crnu komediju prikazanu kroz elemente *reality showa*. To podsjeća na shvaćanje ljudi kod Mickeya Knoxa - da su ljudi poput životinja. Isto čini i *reality show*. Problem zapadnjačkoga individualizma precrtava se kao metadiskurs o nezadovoljnoj mladeži. (Balmain, 2008., X) Riječ je, prije svega, o destrukciji koja može dovesti do katastrofalnih razmjera nasilja čije se razumijevanje odvija prema novoj vrsti simbola ustaljenoj među mlađom populacijom. Slične elemente možemo pronaći i u filmu *Battle Royale*. Radnja se odvija oko jednog razreda japanskih tinejdžera koji su odabrani za sudjelovanje u igri čiji je cilj ostati jedini preživjeli. Nužno je ubiti ostale sudionike prije nego oni ubiju vas, kako biste uopće uspjeli preživjeti. Svaki učenik ima vlastitu priču koju pratimo tijekom

filma, pa se putem *flashbackova* vraćamo u specifičan trenutak iz njegovoga života koji donosi više individualizirajućih i emocionalnih atributa svakome od sudionika igre. Potraga za identitetom jedna je od karakteristika vidljivih tijekom filma o kojima govori i Castells. Značenja se konstruiraju oko sebstva, onoga *što jesmo* (ili *pokušavamo biti*). U tome uvelike pomažu značenja dijeljenja među članovima neke kulture. Ovdje je slučaj o specifičnoj grupi tinejdžera. Nadzor je zasnovan na kontroli ranju putem medija koji prate cijeli razred tijekom igre. Dolazi do konstruiranja *realne virtualnosti*. Svoj pojam Castells definira prema rječniku: *virtualno* - ono što je u praksi, ali ne fizičko i bezimeno. *Realno* - ono što zapravo postoji. *Zato je iskustvena realnost oduvijek bila virtualna, jer je percipirana kroz simbole koji uokviruju takvu praksu značenjima koja uspijevaju pobjeći od striktnih semantičkih definicija. Upravo je ova mogućnost svih formi jezika da enkodira dvosmislenost i otvori mogućnost k različitim interpretacijama koje čine kulturalne izražaje različitim od forme logičkoga matematičkoga rasuđivanja. Kroz polisemičnost karaktera našega diskursa manifestiraju se kompleksnost i kontra-*

diktorna kvaliteta poruka unutar ljudskoga uma. (Castells, 2010., 403.) Jedna od razlika specifičnih primjera holivudskoga i japanskoga filma jest u prikazu likova. Naglasak je na snažnijoj fetišizaciji ženskoga lika. Riječ je o prikazu *školarke*, proizašleme iz kulta Lolite. Ne naglašava se seksualnost kakvu možemo uočiti u primjeru holivudskoga filma. Balmain naglašava kako je riječ o specifičnim tipovima ženskih likova utjelovljenima kroz *kawaii* (slatke školarke), mlade pop idol školarke *aidoru*, koje su na vrhuncu svoje slave bile tijekom 1990-ih godina. (Balmain, 2008., 122.) Reprezentirani se sadržaj stvarnosti odvija pod snažnim utjecajem novih tehnologija koje su prije svega digitalizirane. Uloga tehnološke medijatzacije ključna je u oblikovanju naših svakodnevnica. Kroz ontološke promjene možemo shvatiti neke izmjene nastale u tehnologiji. Potrebno je preispitati odnose moći jer više nije riječ samo o ovome ili onome stroju. Heidegger tvrdi da je tehnologija radikalno promijenila značenje fenomena - sada je moguće izmaknuti stvari iz konteksta kroz koji su nekada bile shvaćene. Ovakva transformacija svoje korijene pronalazi upravo u tehnologiji. (Cooper, 2002., 21.) Tehnologiju, stoga, možemo shvatiti kao kraj jedne ere u kojoj su dominirali sustavna komunikacija *tipografskoga uma* i *fonetskoga abecednoga poretk*a. (Castells, 2010., 358.) Zavodljivost je tek jedna od osobina koje izniču iz televizijskoga ekrana i sadržaja koji isti nudi gledateljima. Simulacija stvarnosti događa se na razini osjetilnoga polja koje je sada svedeno na najmanji mogući nazivnik, upravo kako bi se što većemu broju ljudi mogao ponuditi jednak sadržaj. Paradoks je u tome

pogledu usmjeren na komunikaciju, koju masovni mediji ostavljaju jednostranom. Stvarni proces komunikacije, čak i poboljšan kroz nove tehnologije, ostaje uvijek u dvosmjernome procesu. Vrijeme se, kao takvo, ne može programirati. Jedna od novosti jest i zamjena prostora tokova s prostorom mjesta. *Prostor tokova i bezvremensko vrijeme materijalne su osnove nove kulture koja transcendir*a i uključuje raznolikost povijesno prenošenih sustava reprezentacije: *kultura stvarne virtualnosti u kojoj stvaranje vjerovanja je vjerovanje da se nešto i učini.*

(Castells, 2010., 406.)

Nemogućnost imenovanja razdoblja koje je aktualno stoji kao nerazlučiva pojava u kojoj se nameće amerikanizacija kao globalizacija. *Moćni Zapad* i Hollywood ono su čemu se japanska kinematografija, ali i kultura pokušava oduprijeti. Zbog težnje ka zabavi, Hollywood biva uspješno prihvaćen izvan svojih granica. Minimalan napor potreban pri konzumiranju televizijskoga sadržaja podrijetlom iz SAD-a, ono je što ga čini široko rasprostranjenim. Kvaliteta nema mnogo veze s distribucijom i kvantitetom koja se ostvaruje. To je jedan od načina na koji se politika legitimira kroz medije, jer Amerika



ne uspijeva uvijek prijeći preko vlastitih granica, dok Hollywood to čini suptilno, pretvarajući se da je nešto drugo i time zalazeći u sferu privatnoga i obiteljskoga. Danas postoji binarna podjela na više kategoričkih razina u kojima možemo pronaći i konstrukte zaslužne za urušavanje. Prikrivenost pretpostavlja nedodirivanje principa stvarnosti. *Simulacija, međutim postavlja pitanje razlike između istinitoga i lažnoga, stvarnoga i imaginarnoga. Je li simulant bolestan ili nije, budući da proizvodi prave simptome?*

(Baudrillard, 1991., 7.) Dijalektička moć binarnih opreka može opstati samo ukoliko se radi o vidljivome i razumljivome prenošenju stvarnoga. Znak i stvarnost kategoričke su značajke reprezentacije. Simulacija je *ono što polazi od radikalne negacije znaka kao vrijednosti.* (ibid., 1991., 9.) Znak je ubojica svake reference.

To je upravo ona novost koja pogada aktualno vrijeme u kojemu stvarnost dolazi u pitanje. Znak gubi svoje značenje jer se evolucija sada odvija i na polju reprezentacijskoga. Uvedene su nove forme stvarnosti, prezentirane kroz mehanizme tehnologije i virtualnosti: nešto što je oduvijek bilo prisutno i iščitavano kroz simbole. Sada ti simboli imaju nova značenja. Komunikaciju možemo shvatiti kao dvosmjerni proces razmjene značenja. Svakom sudioniku omogućena je svojevrsna povratna informacija. Uplitanjem tehnologije i jedne nove vrste posredovanja, komunikacija gubi svoj nekadašnji značaj. Ona, putem masovnih medija ili kroz *McLuhanovu galaksiju* (Castells, 2010: 360), biva posredovana kroz ideološke aparate koji djeluju na način kvantitativnoga unificiranja.

Rat o kojem govori Virilio, potiče digitalizaciju nove stvarnosti. Modificirani jezik kulture rata izniče iz politike koja se nad njim nameće. Nasilje koje se prikazuje biva virtualizirano. Otvara se mogućnost dekonstrukcije stvarnosti jer je ona sada dovedena u pitanje. Izvanredna je situacija poput rata, u skladu s tehnologijom, izmijenila čitav poredak simboličke razmjene korištene u komunikaciji. Kriza identiteta zahtijeva ponovno traganje za sebstvom. Ono što je nekoć bilo vezano oko toga što činimo, sada je prešlo u preokupaciju oko toga što jesmo. Tehnologija je promijenila ontološke značajke vlastitoga *ja*. Zapadnjačka je kultura prvak u nametanju unificiranosti i homogenizacije koja vlada medijskim sadržajem. U želji da ponudi nešto raznoliko i svima dostupno, ona kreira vlastite kodove prema kojima se korisnici razvrstavaju. Spoznavanje *istinitoga i lažnoga*, odnosno *stvarnoga i virtualnoga* odvija se kroz simulacijsko propitivanje. Takvo shvaćanje razotkriva znak kao onaj referentni kod koji poništava značenja, te uvodi nove forme kroz mehanizme tehnološke virtualnosti.



## BIBLIOGRAFIJA

Balmain, Colette: *Introduction to Japanese Horror Film*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2008.

Baudrillard, Jean: *Simulakrumi i simulacija*. Novi Sad: Svetovi, 1991.

Benjamin, Walter: *Estetički ogledi*. Zagreb: Školska knjiga, 1986.

Castells, Manuel: *The Rise of the Network Society: The Information Age - Economy, Society and Culture, Vol. I*. Oxford/Malden: Blackwell Publishers, 2010.

Cooper, Simon.: *Technoculture and Critical Theory - In the service of the machine*. London/New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2002.

Hardt, M., Negri, A.: *Imperij*. Zagreb: Multimedijalni institut Arkzin, 2003.

James, Ian: *Paul Virilio (Routledge Critical Thinkers)*. London/New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2007.

Miller, Toby et al.: *Global Hollywood*. London: British Film Institute, 2001.

Virilio, Paul: *The Vision Machine*. London: British Film Institute, 1994.

Stone, Oliver. : *Natural Born Killers*. SAD, 1994.

Fukasaku, K.: *Battle Royale*. Japan 2000.

